



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3614 - 3624

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar

Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari^{1✉}, Suharmono Kasiyun², H. Syamsul Ghuftron³, Sunanto⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: maftuhatululumiyah009.sd17@student.unusa.ac.id¹, suharmono@unusa.ac.id²,
syamsulghuftron@unusa.ac.id³, sunanto@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Latar belakang penelitian ini dengan adanya permasalahan siswa belum dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia sehingga siswa membutuhkan permainan anagram agar penguasaan bahasa Indonesia lebih meningkat. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan anagram pada siswa kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya. Metode penelitian data yang dipakai peneliti diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang yaitu siklus I dan siklus II. Disetiap siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya yang berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi dan soal tes, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif. Kemudian data dikumpulkan sehingga mendapatkan hasil akhir yang kategori sangat tinggi. Simpulan secara umum, penelitian yang dilakukan untuk menganalisis data upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan permainan anagram pada siklus I memperoleh data 4,17% siklus II memperoleh data 83,33% kemudian data dikumpulkan sehingga mendapatkan hasil akhir yang kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: penguasaan kosakata, permainan anagram.

Abstract

The background of this research is that with the problem of students not being able to master Indonesian vocabulary, so students need anagram games so that their mastery of Indonesian language is increased. The purpose of this study was to evaluate efforts to improve the mastery of Indonesian vocabulary by using anagram games for third graders as SDI Wachid Hasyim Surabaya. The data research method used by the researcher was obtained from classroom action research which was designed in the form of a repeating cycle, namely cycle I and cycle II. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this study were the third grade students of SDI Wachid Hasyim Surabaya, totaling 24 students. The results of this study were based on data collection techniques through observation and test questions, while data analysis used descriptive statistics. Then the data is collected so that the final results are categorized as very high. In general, the research conducted to analyze the data on efforts to improve students' vocabulary mastery by using anagram games in the first cycle obtained 4.17% data in the second cycle, obtained 83.33% data and then the data was collected so that the final results were categorized as very high.

Keywords: Vocabulary mastery, Anagram game.

Copyright (c) 2021 Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun,
H. Syamsul Ghuftron, Sunanto

✉ Corresponding author :

Email : maftuhatululumiyah009.sd17@student.unusa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting bagi manusia. Bahasa yang dimiliki manusia sangat dinamis sehingga dapat berkembang terus-menerus. Bahasa digunakan manusia untuk bersosialisasi, dan mengungkapkan pikirannya. Oleh karena itu, bahasa merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi manusia.

Bahasa dianggap sebagai sesuatu yang istimewa, sebab bahasa merupakan sarana manusia untuk berpikir yang merupakan sumber awal manusia memperoleh pemahaman dan ilmu pengetahuan. Sebagai simbol sebuah pemahaman, bahasa telah memungkinkan manusia untuk memahami apa yang ada disekitarnya, dan mengantarkan dia memiliki ilmu pengetahuan dan keahlian. Dari berpikir itulah kemudian manusia mencoba mencari dan meneliti darimana bahasa berasal, sejak kapan manusia berbahasa, dan dari mana manusia memperoleh serta mempelajarinya. Bahasa tidak serta merta dipahami dan dikuasai oleh anak manusia yang baru lahir. Berbagai tahapan yang diperlukan untuk dapat berbahasa secara fasih dan lancar serta dapat dipahami dan memahami apa yang orang lain sampaikan. (Hilir et al., 2019).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh manusia sejak lahir. Penguasaan sebuah bahasa oleh seorang anak dimulai dengan perolehan bahasa pertama yang sering kali disebut bahasa ibu. Pemerolehan bahasa merupakan sebuah proses yang sangat panjang sejak anak belum mengenal sebuah bahasa sampai fasih berbahasa. Pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak anak-anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya (Hilir et al., 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kosakata membutuhkan latihan yang sering sehingga siswa mempunyai kosakata yang lebih banyak. Oleh karena itu, guru harus memilih media yang tepat dalam pengajaran penguasaan kosakata. Kosakata disebut dengan keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang biasa mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam berbahasa, baik sebagai penyalur gagasan maupun sebagai bentuk keaktifan dalam mengikuti perkembangan zaman yang modern.

Kosakata merupakan alat yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pesan dan pendapat yang harus dimiliki oleh setiap orang. Semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki setiap anak maka semakin mudah mereka akan menangkap informasi yang ada. Baik informasi yang bersifat lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 02 November – 04 Desember 2020, dalam pembelajaran penguasaan kosakata siswa kelas III di SDI Wachid Hasyim Surabaya, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan penguasaan kosakata siswa rendah. Yaitu (1) disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru (2) siswa yang kurang latihan untuk menguasai kosakata baik di sekolah maupun di rumah (3) siswa kurang memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut mempengaruhi penguasaan kosakata siswa kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya. Kurangnya variasi metode pembelajaran mempengaruhi penyampaian materi pembelajaran terhadap siswa. Hal ini agar materi tersebut disampaikan dengan baik dan siswa lebih paham materi yang disampaikan oleh guru.

Kendala penyebab rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDI wachid hasyim Surabaya karena siswa kurang aktif dalam penggunaan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi pada kehidupan sehari-hari, pada umumnya siswa pada sekolah dasar tersebut hanya menggunakan Bahasa Indonesia pada saat jam pelajaran berlangsung saja dan dalam kehidupan sehari-hari mereka masih menggunakan Bahasa daerah setempat. Selain itu, kendala yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas, dan belum bervariasi sehingga

menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif terhadap pembelajaran, dan pada hasilnya, siswa bahkan sibuk sendiri tanpa memperhatikan penjelasan gurunya. Sehingga terjadi masalah dalam proses pembelajaran menjadi tidak maksimal. Dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan akan berkolaborasi dengan guru kelas III pada sekolah tersebut dengan menggunakan permainan anagram.

Penggunaan media yang kurang tepat bisa menghambat guru menyampaikan materi, sehingga materi tersebut kurang maksimal. Jadi penggunaan media penting agar memudahkan siswa untuk bisa memahami yang akan disampaikan oleh guru dan bisa memotivasi untuk menarik siswa dan memperhatikan pelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode permainan anagram dengan media pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III SDI wachid hasyim surabaya.

Siswa yang kurang berlatih untuk bisa menguasai kosakata tersebut bisa di sekolah atau di rumah itu dapat mempengaruhi tingkat penguasaan materi kosakata yang ada. Untuk bisa mengatasi dalam hal tersebut, guru lebih sering untuk dapat melatih siswa menguasai kosakata dengan mengenal benda-benda yang terdapat di sekitar. Dengan adanya faktor-faktor tersebut maka peneliti bertujuan untuk meneliti penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan anagram di kelas III SDI wachid hasyim Surabaya. Maka penggunaan metode permainan anagram bermanfaat bagi siswa untuk bisa lebih aktif menggunakan media tersebut dengan mandiri. Metode permainan anagram tersebut guru dapat menilai dari kemampuan penguasaan kosakata dari hasil evaluasi yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram Kelas III”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini telah mengamati siswa kelas III SDI wachid hasyim Surabaya. Siswa kelas III berjumlah 24 siswa. Pengenalan penguasaan kosakata bahasa Indonesia merupakan hal yang sangat berpengaruh pada pertumbuhan siswa. Semakin banyak siswa yang menguasai kosakata suatu bahasa. Maka semakin lancar siswa dalam mengucapkan dan memahami kosakata bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan seorang guru kelas III untuk menjadi kolaborator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik soal tes dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, catatan lapangan dan tes. Desain yang digunakan dalam penelitian *pre-test* untuk mengetahui hasil diberikan perlakuan dan *post-test*. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui penggunaan permainan anagram pada siswa kelas III SDI wachid hasyim Surabaya ini membahas mengenai diskripsi situasi dan lokasi penelitian, deskripsi observasi tahap awal, pelaksanaan penelitian yang terdiri dari siklus I dan siklus II.

Penelitian tindakan ini dilakukan di SDI Wachid Hasyim Surabaya yang terletak di Jl Raya Rungkut Kidul (99) Kecamatan Rungkut Kota Surabaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang terdiri dari 24 siswa. Proses pembelajaran diampu oleh guru kelas.

Observasi pembelajaran penguasaan Bahasa Indonesia di SDI Wachid Hasyim Surabaya dilaksanakan pada tanggal 02 November 2020. Observasi ini dilaksanakan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran terlihat bahwa guru belum menggunakan media permainan anagram dalam penyampaian materi. Siswa diminta untuk membaca suatu kosakata yang tertera dalam buku paket secara sekilas dan belum ada pemahaman bagi siswa. Sehingga belum ada latihan siswa atau pendalaman siswa mengenai penguasaan kosakata.

Berdasarkan pada observasi tahap awal yang dilakukan, diketahui bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa masih rendah. Kondisi awal tersebut didukung oleh pelaksanaan penilaian setiap aspek penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dalam tes kemampuan awal.

Pelaksanaan penelitian Tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Juni 2021 dengan materi “Penguasaan Bahasa Indonesia” sajian siklus yang terdiri dari perencanaan, perlakuan Tindakan dan pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut.

Pada tiap perencanaan Tindakan siklus I kegiatan yang dilakukan yaitu Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari satu kali pertemuan. RPP yang telah disusun dikonsultasikan kepada guru Bahasa Indonesia kelas III agar dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah. RPP yang telah disepakati digunakan sebagai acuan guru dan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan anagram. Menyusun lembar observasi untuk guru yang digunakan sebagai pedoman pengamatan kegiatan guru selama pembelajaran berlangsung. Menyusun soal tes siklus I berdasarkan masukan dan saran dari guru serta disesuaikan dengan karakteristik siswa. Tes siklus I dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai materi yang diajarkan selama satu siklus.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat dua kegiatan yang dilakukan secara bersamaan yaitu Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa dan pengamatan dari kegiatan yang sedang dilakukan guru dan siswa.

Perlakuan tindakan dilakukan berdasarkan pada RPP yang telah disusun. Siklus I terdiri dari satu kali pertemuan satu jam pelajaran (1x60 menit). Waktu pertemuan dalam siklus I disesuaikan dengan silabus yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran.

Pertemuan pertama pada siklus I dilakukan pada hari Senin 28 Juni 2020 dengan materi penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Pada pertemuan pertama ini menggunakan tema 4 (Kewajiban dan Hakku) subtema 2 (Kewajiban dan Hakku di Sekolah). Kegiatan dilakukan pada pukul 08:00 – 09:00 (1 x 60) WIB.

Pada kegiatan awal sebelum proses pembelajaran, guru bersama peneliti mempersiapkan RPP dan media Permainan Anagram yang digunakan dalam pembelajaran. Guru terlebih dahulu mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dengan salam. Setelah selesai, guru dan siswa berdoa bersama untuk memulai kegiatan. Guru memulai mengabsen siswa dan menanyakan kabar siswa pada hari itu. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu belajar kosakata Bahasa Indonesia.

Guru mengeluarkan permainan anagram dan menunjukkan kepada siswa. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan tentang kosakata dalam permainan anagram tersebut. Siswa hanya dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Siswa mengamati huruf-huruf yang ditunjukkan oleh guru yang akan menjadi sebuah kata dan menjadi kata lain tanpa mengubah, menambah, mengurangi huruf tersebut. Guru memberikan contoh bagaimana Menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata dan siswa mengamati dan berlatih untuk menyusun huruf-huruf tersebut sampai menjadi sebuah kata.

- 3618 *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar – Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Sunanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>

Siswa diberikan lembar soal tes tertulis, kemudian guru memberikan penjelasan kepada siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal pilihan ganda 5, soal Menyusun kata 5, dan soal menjodohkan 10.

Kegiatan penutup pembelajaran, guru mengajak siswa untuk mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik. Kemudian guru memberikan kesempatan untuk siswa berbicara tentang perasaannya menggunakan permainan anagram dalam pembelajaran. Kegiatan akhir guru memberikan beberapa nasehat pada siswa mengenai perilaku yang kurang baik pada saat pembelajaran dan meminta siswa untuk tidak mengulanginya. Kegiatan terakhir yaitu berdoa.

Pada tahap pengamatan dilakukan dengan proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan atau observasi ini mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan yang disusun sejak awal. Pada kegiatan akhir pembelajaran peneliti melakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan anagram terdapat Sebagian siswa dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia masih ada yang belum memahami materinya. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa belum sepenuhnya baik dalam menguasai materi tersebut.

Tabel 1 Penguasaan Kosakata Siklus I

No	Nama	Siklus I	Keterangan
1	ADH	80	Tinggi
2	AAN	75	Tinggi
3	AF	60	Sedang
4	AZZ	75	Tinggi
5	DTA	70	Tinggi
6	DPNC	60	Sedang
7	DSN	75	Tinggi
8	DRA	75	Tinggi
9	EAR	65	Tinggi
10	FAR	70	Tinggi
11	IDR	75	Tinggi
12	JFA	70	Tinggi
13	LBK	70	Tinggi
14	MAMH	65	Tinggi
15	MAK	80	Tinggi
16	MAR	70	Tinggi
17	MMKR	70	Tinggi
18	MYF	75	Tinggi
19	MZAP	65	Tinggi
20	NI	65	Tinggi
21	NRN	65	Tinggi
22	SAR	85	Sangat Tinggi
23	WSH	70	Tinggi
24	ZLA	65	Tinggi
Jumlah		1. 695	
Rata-rata		70,625	
Nilai Tertinggi		85	
Nilai Terendah		60	
Presentase Sangat Tinggi		4,17%	

- 3619 *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar – Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Sunanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>

No	Nama	Siklus I	Keterangan
Presentase Tinggi		87,50%	
Presentase Sedang		8,33%	
Presentase Rendah		0%	

Berdasarkan tabel menunjukkan nilai Rata-Rata 70,625 Nilai Tertinggi 85 dan Nilai Terendah 60. Kemudian Presentase Sangat Tinggi 4,17% Presentase Tinggi 87,50% Presentase Sedang 8,33% dan Presentase Rendah 0%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, hasil penguasaan kosakata pada siklus I presentase siswa dengan kriteria sedang 8,33% dan presentase Sangat Tinggi 4,17%. Nilai Tinggi 87,50% dan Nilai Terendah 0% tetapi belum mencapai presentase Sangat Tinggi.

Berdasarkan hasil observasi penguasaan kosakata siswa pada siklus I masih terdapat siswa yang belum cukup menguasai, tetapi juga banyak siswa yang menguasai kosakata Bahasa Indonesia yang sudah mencapai kriteria Sangat Tinggi. Sehingga masih diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar mencapai kriteria Sangat Tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan, evaluasi dan diskusi yang dilakukan peneliti dan guru kelas. Beberapa hal yang dapat direfleksikan yaitu:

- Konsentrasi siswa masih rendah. Rendahnya konsentrasi siswa ditujukan dengan tidak fokus terhadap soal-soal yang diberikan.
- Tanggung jawab dan kedisiplinan masih rendah, ketika guru memberikan materi dan petunjuk siswa kurang memerhatikan.

Guru dan peneliti melakukan evaluasi terhadap Langkah-langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Dari refleksi siklus I diatas maka dapat diberikan tindakan perbaikan sebagai berikut:

Siswa diberikan *reward* berupa tanda bintang atau mainan kecil jika siswa mampu konsentrasi, dan menjawab pertanyaan dengan benar dan jika siswa dapat mengerjakan tes dengan tepat waktu. *Reward* tersebut bersifat sebagai reinforcement bagi anak agar perilaku anak tersebut dapat berulang dengan baik.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian Tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 30 juni 2021 dengan materi “Penguasaan Bahasa Indonesia” sajian siklus yang terdiri dari perencanaan, perlakuan Tindakan dan pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut.

Perencanaan siklus II dilaksanakan sebelum tindakan tahap perencanaan sebagai persiapan sebelum diberikannya tindakan. Adapun yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II yaitu:

Bersama dengan guru untuk menentukan jadwal pelaksanaan, mengkoordinasikan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk penelitian kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan permainan anagram yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Mengkoordinasikan pembelajaran yang dilakukan yaitu menetapkan tema dan sub tema pembelajaran yang masih sama dengan siklus I yaitu tema kewajiban dan hakku dan sub tema kewajiban dan hakku disekolah. Peneliti membuat RPP yang akan digunakan dalam pelaksanaan siklus II yang selanjutnya didiskusikan Bersama guru kelas III SDI wachid hasyim Surabaya untuk menyepakati Bersama pelaksanaan yang akan dilaksanakan.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan satu pertemuan yang dimulai yaitu pada tanggal 30 Juni 2020. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, yaitu pada pukul 08:00 – 09:00 WIB. Diruang kelas III SDI wachid hasyim Surabaya. Teknis pelaksanaan penelitian dilakukan oleh guru kelas III SDI wachid hasyim Surabaya.

Pada kegiatan awal sebelum proses pembelajaran, guru Bersama peneliti mempersiapkan RPP dan media Permainan Anagram yang digunakan dalam pembelajaran. Guru terlebih dahulu mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dengan salam. Setelah selesai, guru dan siswa berdoa Bersama untuk memulai kegiatan. Guru memulai mengabsen siswa dan menanyakan kabar siswa pada hari itu. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu belajar kosakata Bahasa Indonesia.

Guru mengeluarkan permainan anagram dan menunjukkan kepada siswa. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan tentang kosakata dalam permainan anagram tersebut. Siswa hanya dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Siswa mengamati huruf-huruf yang ditunjukkan oleh guru yang akan menjadi sebuah kata dan menjadi kata lain tanpa mengubah, menambah, mengurangi huruf tersebut. Guru memberikan contoh bagaimana Menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata dan siswa mengamati dan berlatih untuk menyusun huruf-huruf tersebut sampai menjadi sebuah kata.

Siswa diberikan lembar soal tes tertulis, kemudian guru memberikan penjelasan kepada siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal pilihan ganda 5 soal, soal Menyusun kata pada kalimat 5 soal, dan soal menjodohkan 10 soal.

Kegiatan penutup pembelajaran, guru mengajak siswa untuk mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik. Kegiatan terakhir yaitu berdoa.

a.

Pada tahap pengamatan dilakukan dengan proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat kegiatan yang sedang terjadi, situasi kendala yang sedang dihadapi. Sehingga kegiatan pengamatan atau observasi ini mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan scenario yang disusun sejak awal. Pada kegiatan akhir pembelajaran peneliti melakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan anagram terdapat Sebagian siswa dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia masih ada yang belum memahami materinya. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa belum sepenuhnya baik dalam menguasai materi tersebut. Kegiatan akhir pembelajaran guru juga membantu siswa dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 2 Penguasaan Kosakata Siklus II

No	Nama	Siklus II	Keterangan
1	ADH	100	Sangat Tinggi
2	AAN	100	Sangat Tinggi
3	AF	85	Sangat Tinggi
4	AZZ	90	Sangat Tinggi
5	DTA	85	Sangat Tinggi
6	DPNC	90	Sangat Tinggi
7	DSN	90	Sangat Tinggi
8	DRA	90	Sangat Tinggi
9	EAR	85	Sangat Tinggi
10	FAR	85	Sangat Tinggi
11	IDR	75	Tinggi
12	JFA	80	Tinggi
13	LBK	85	Sangat Tinggi
14	MAMH	100	Sangat Tinggi
15	MAK	95	Sangat Tinggi

- 3621 *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar – Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Sunanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>

No	Nama	Siklus II	Keterangan
16	MAR	95	Sangat Tinggi
17	MMKR	100	Sangat Tinggi
18	MYF	90	Sangat Tinggi
19	MZAP	95	Sangat Tinggi
20	NI	85	Sangat Tinggi
21	NRN	85	Sangat Tinggi
22	SAR	100	Sangat Tinggi
23	WSH	80	Tinggi
24	ZLA	65	Tinggi
Jumlah		2.130	
Rata-rata		88,7	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		65	
Presentase Sangat Tinggi		83,33%	
Presentase Tinggi		16,67%	
Presentase Sedang		0%	
Presentase Rendah		0%	

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus II, hasil penguasaan kosakata Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, pada siklus I presentase siswa dengan kriteria Sangat Tinggi 4,17% dan presentase Tinggi 87,50% . Sedangkan pada siklus II presentase siswa dengan kriteria Sangat Tinggi 83,33% dan presentase Tinggi 16,67%.

Pada tahap ini tidak di temukannya masalah-masalah yang terjadi pada siklus I, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan. Berikut ini merupakan rekapitulasi penguasaan kosakata pada siklus I hingga siklus II.

Tabel 3 Rekapitulasi Siklus I

No	Penguasaan Kosakata	Presentase
1	Presentase Sangat Tinggi	4,17%
2	Presentase Tinggi	87,50%
3	Presentase Sedang	8,33%
4	Presentase Rendah	0%

Berdasarkan tabel diatas yaitu rekapitulasi dari nilai siklus I menunjukkan bahwa Presentase Sangat Tinggi Yaitu 4,17%, Presentase Tinggi 87,50%, Presentase Sedang 8,33%, Presentase Rendah 0%.

Tabel 4 Rekapitulasi Siklus II

No	Penguasaan Kosakata	Presentase
1	Presentase Sangat Tinggi	83,33%
2	Presentase Tinggi	16,67%
3	Presentase Sedang	0%
4	Presentase Rendah	0%

Berdasarkan tabel diatas yaitu rekapitulasi dari nilai siklus II menunjukkan bahwa Presentase Sangat Tinggi Yaitu 83,33%, Presentase Tinggi 16,67%, Presentase Sedang 0%, Presentase Rendah 0%. Berdasarkan dari kajian pustaka, landasan teoritis dan kerangka berpikir, hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu. Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa dapat ditingkatkan melalui permainan anagram Bahasa

Indonesia kelas 3 SDI wachid hasyim Surabaya. Pada siklus II penguasaan kosakata mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari penilaian siswa. Pada siklus II dapat dikatakan berhasil bahwa siswa mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I.

FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN

Dalam setiap proses pembelajaran terdapat banyak kendala yang menyebabkan kegagalan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Faktor-faktor yang menghambat pembelajaran tidak lepas dari komponen pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem yang artinya satu kesatuan yang tersusun dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan saling berhubungan. Jika sebuah komponen tidak ada atau tidak berfungsi maka sistem pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.

Salah satu faktor yang menyebabkan masih rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa SDI Wachid hasyim Surabaya karena siswa kurang aktif dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Pada umumnya, siswa pada SD tersebut hanya menggunakan bahasa Indonesia pada saat pembelajaran berlangsung saja. Penggunaannya pun masih dalam persentase kecil karena dalam berkomunikasi di kelas, siswa masih menyelinginya dengan menggunakan bahasa daerah. (Angela A, 2018).

Adapun faktor-faktor yang menghambat penguasaan kosakata siswa kelas III SDI wachid hasyim Surabaya yaitu faktor internal (dalam diri anak) dan faktor eksternal (luar diri anak). Pertama faktor eksternal meliputi: siswa malas untuk belajar, daya penguasaan yang kurang, di mana daya penguasaan setiap individu siswa berbeda-beda serta cara menangkap mereka pun bervariasi ada yang cepat, sedang dan sangat kurang. Motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar tidak ada, siswa mudah bosan, siswa memiliki keterbatasan fisik dan psikologis. Kedua faktor meliputi lingkungan yaitu keluarga termasuk peran penting dimainkan oleh orang tua, untuk membimbing dan mengarahkan anak mereka. Kebanyakan orang tua pasrah sepenuhnya kepada guru kelas di sekolah untuk mencerdaskan anak mereka. Padahal kenyataannya tidak begitu mudah untuk guru membimbing dan mengarahkan anak tanpa bantuan penuh dari orang tua di rumah. Permasalahan ini masih sering diperdebatkan dan masih belum menemukan titik terangnya.

Faktor lingkungan meliputi latar belakang dan pengalaman siswa serta social ekonomi keluarga siswa. Kemudian dibagi menjadi 3 menurut faktor psikologis, yaitu motivasi, minat kematangan social, emosional dan adaptif. Bantuan orang tua dalam proses pembelajaran dan rendahnya tingkat pendidikan orang tua menjadi penghambat dalam proses belajar anak. Orang tua kurang memiliki motivasi untuk mendorong anaknya belajar atau terlibat dalam kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan membaca, yang juga mempengaruhi motivasi anak mereka untuk membaca permulaan.

Berdasarkan kenyataan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa permasalahan utama yang sangat mempengaruhi rendahnya kemampuan penguasaan kosakata siswa adalah siswa kurang aktif dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, serta metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas II SDI wachid hasyim Surabaya.

Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan dalam materi mata pelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya. Penguasaan kosakata akan mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa. Fitri, (2017)

- 3623 *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar – Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Sunanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui analisis data pada bab sebelumnya kesimpulan yang didapat adalah kesulitan menguasai kosakata Bahasa Indonesia yang dialami siswa kelas III. Kesulitan tersebut yang menjadi hambatan bagi siswa kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya dalam belajar penguasaan kosakata. Munculnya hambatan tersebut ada dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) meliputi siswa yang kurang berkonsentrasi untuk belajar, dan siswa yang malas. Sedangkan faktor eksternal (dari luar siswa) meliputi faktor lingkungan seperti keluarga, yang dibutuhkannya peran aktif orang tua untuk perkembangan anak diluar lingkungan sekolah. Peran aktif orang tua saat dirumah sangat mendukung demi kelancaran agar memperoleh hasil yang maksimal untuk mendukung pembelajaran menguasai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela A. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Bursa Kata Siswa Kelas IVB SDN Gunung Sari Tahun Pelajaran 2017/2018. *New England Journal Of Medicine*, 372(2), 2499–2508.
- Ardhani, A. P. (2010). *Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indones*. 1–33.
- Fauziyah, Intan, S., & Syarifah, H. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lesson Studi Di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 30–31.
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 109–121.
- Fitri, A. N. (2017). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media *Pop Up* Pada Siswa Tunarungu Kelas I SD Di SLB DAMAYANTI SLEMAN, 549, 40–42.
- Harimurti Kridalaksana. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta:Gramedia.
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (1967). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Hilir, N. K., Kuantan, K., Provinsi, S., & Syaprizal, M. P. (2019). *Proses Pemerolehan Bahasa Pada Anak Muhammad Peri Syaprizal Pemahaman Dan Ilmu Pengetahuan . Sebagai Simbol Sebuah Pemahaman , Bahasa Pertama Yang Sering Kali Disebut Bahasa Ibu . Pemerolehan Bahasa Merupakan Sampai Fasih Berbahasa . Pemerolehan Bahasa At*. 1(2), 75–86.
- Khomsah, A. N. (2011). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media Pass Picture Dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Pada Siswa Kelas B-2Tk Kartika Iii-20 Sronol Semarang*.
- Literate, S., & Indonesia, J. I. (2020). *View Metadata, Citation And Similar Papers At Core.Ac.Uk*. 4, 274–282.
- Munirah, M., & Hardian, H. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata Dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1), 78. https://doi.org/10.17509/Bs_Jpbs.V16i1.3064.
- Nurjannah. (2014). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI. 4(8), 290–313.

- 3624 *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar – Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Sunanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Pikulski, J.J & Tampleton. S. (2004). *Teaching And Developing Vocabulary: Key To Long Term Reading Success*.
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Riksa Bahasa*, 2(November), 207–218.
- Sadiman, Arief S. Dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Silfana, E. (2018). *Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Tebak Kata*.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Suharmono, K. (2015). Jurnal Pena Indonesia (JPI) Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79–95.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya. In *Media Pembelajaran*. [Http://Eprints.Ulm.Ac.Id/8313/1/10](http://Eprints.Ulm.Ac.Id/8313/1/10). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.Pdf.
- Susanto, Y. D. T. (2011). *Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan*. 1–86. <https://lib.unnes.ac.id/31277/1/1401413140.pdf>.
- Tim Penyusun Kamus. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yudha Barnaba, H., Barori Tou -, A., & Negeri Yogyakarta, U. (2014). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving The English Vocabulary Mastery Through Anagram Media In Cooperative Methods Of Study Teams Games Tournament Type. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80–89.